

NOME DEL PERSONAGGIO _____ GIOCATORE _____

CLASSE E LIVELLO _____ RAZZA _____ ALLINEAMENTO _____ DIVINITÀ _____

TAGLIA _____ ETÀ _____ SESSO _____ ALTEZZA _____ PESO _____ OCCHI _____ CAPELLI _____ PELLE _____



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
FOR FORZA					PF PUNTI FERITA			
DES DESTREZZA					CA CLASSE ARMATURA	= 10 +		RIDUZIONE DEL DANNO
COS COSTITUZIONE					TOTALE	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD DES
INT INTELLIGENZA					CONTATTO CLASSE ARMATURA	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	MOD TAGLIA	ARMATURA NATURALE
SAG SAGGEZZA					INIZIATIVA MODIFICATORE		MOD DEVIATIONE	MOD VARI
CAR CARISMA					TOTALE	MOD DES	MOD VARI	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)							
RIFLESSI (DESTREZZA)							
VOLONTÀ (SAGGEZZA)							

BONUS DI ATTACCO BASE _____ **RESISTENZA AGLI INCANTESIMI** _____

LOTTA
MODIFICATORE _____

TOTALE = _____ + _____ + _____ + _____ + _____

BONUS DI ATTACCO BASE MOD FOR MOD TAGLIA MOD VARI

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ABILITÀ		GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)				
NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI	
☐ ACROBAZIA	DES*					
☐ ADDESTRARE ANIMALI	CAR					
☐ ARTIGIANATO () INT						
☐ ARTIGIANATO () INT						
☐ ARTIGIANATO () INT						
☐ ARTISTA DELLA FUGA	DES*					
☐ ASCOLTARE	SAG					
☐ CAMUFFARE	CAR					
☐ CAVALCARE	DES					
☐ CERCARE	INT					
☐ CONCENTRAZIONE	COS					
☐ CONOSCENZE () INT						
☐ CONOSCENZE () INT						
☐ CONOSCENZE () INT						
☐ CONOSCENZE () INT						
☐ CONOSCENZE () INT						
☐ DECIFRARE SCRITTURE	INT					
☐ DIPLOMAZIA	CAR					
☐ DISATTIVARE CONGEGNI	INT					
☐ EQUILIBRIO	DES*					
☐ FALSIFICARE	INT					
☐ GUARIRE	SAG					
☐ INTIMIDIRE	CAR					
☐ INTRATTENERE () CAR						
☐ INTRATTENERE () CAR						
☐ INTRATTENERE () CAR						
☐ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*					
☐ NASCONDERSI	DES*					
☐ NUOTARE	FOR*					
☐ OSSERVARE	SAG					
☐ PERCEPIRE INTENZIONI	SAG					
☐ PROFESSIONE () SAG						
☐ PROFESSIONE () SAG						
☐ RACCOGLIERE INFORMAZIONI	CAR					
☐ RAGGIRARE	CAR					
☐ RAPIDITÀ DI MANO	DES*					
☐ SALTARE	FOR*					
☐ SAPIENZA MAGICA	INT					
☐ SCALARE	FOR*					
☐ SCASSINARE SERRATURE	DES					
☐ SOPRAVVIVENZA	SAG					
☐ UTILIZZARE CORDE	DES					
☐ UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR					
☐ VALUTARE	INT					
☐ _____	_____					
☐ _____	_____					
☐ _____	_____					

* Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.
* Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.
* La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

--

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS CA	DES MAX
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO		BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI			

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI					
OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

MP—

PAG.

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

		0		0
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

©2003 WIZARDS OF THE COAST, INC. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale